STAR WARS

AL FILO DEL IMPERIO

RECOPILACIÓN NO-OFICIAL PARA EL JUEGO DE ROL

ARBOL DE TALENTOS





Cazarrecompensas: árbol de talentos del asesino

Habilidades profesionales: Alerta, Armas a distancia pesadas, Atletismo, Callejeo, Pelea, Percepción, Pilotar vehículo espacial, Pilotar vehículo planetario

Habilidades profesionales adicionales del asesino: Actividad criminal, Armas a distancia pesadas, Armas cuerpo a cuerpo, Sigilo

ACTIVO

PASIVO

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.

COSTE 5

GOLPES LETALES
Cada rango de este talento añade +10 a todos los resultados de herida crítica infligidos a tus enemigos.

COSTE 5

ACECHADOR
Cada rango de este talento añade ■ a todas tus tiradas de Sigilo y Coordinación.

COSTE 5

ESQUIVA
Cuando seas el objetivo de una tirada de combate, puedes realizar una actividad menor de Esquiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión e incrementando la Dificultad de la tirada ese mismo número de veces. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 5

BUENA PUNTERÍA
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Buena puntería sufriendo cualquier cantidad de Tensión y reduciendo en ese mismo número la Defensa cuerpo a cuerpo y a distancia del objetivo. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 10

LEVANTARSE DE UN SALTO
Una vez por asalto, puedes ponerte en pie con una actividad menor si estás sentado o tumbado.

COSTE 10

ATAQUE RÁPIDO
Cada rango de este talento añade ■ a todas las tiradas de combate que efectúes contra objetivos que aún no hayan actuado en este encuentro.

COSTE 10

DESENFUNDADO RÁPIDO
Una vez por asalto, puedes sacar o guardar un arma u objeto accesible con una actividad menor.

COSTE 10

GOLPE DIRIGIDO
Después de efectuar un ataque con éxito, puedes gastar 1 punto de Destino para añadir tanto daño adicional como tu Agilidad a uno de los impactos.

COSTE 15

ACECHADOR
Cada rango de este talento añade ■ a todas tus tiradas de Sigilo y Coordinación.

COSTE 15

GOLPES LETALES
Cada rango de este talento añade +10 a todos los resultados de herida crítica infligidos a tus enemigos.

COSTE 15

LECCIONES DE ANATOMÍA
Después de efectuar un ataque con éxito, puedes gastar 1 punto de Destino para añadir tanto daño adicional como tu Intelecto a uno de los impactos.

COSTE 15

ACECHADOR
Cada rango de este talento añade ■ a todas tus tiradas de Sigilo y Coordinación.

COSTE 20

DISPARO DE PRECISIÓN
Antes de efectuar un ataque a distancia que no sea con un arma arrojadiza, puedes realizar 1 maniobra de Disparo de precisión para aumentar el alcance del arma en 1 intervalo por cada rango de este talento. La Dificultad del ataque se incrementa 1 vez por cada intervalo de alcance aumentado.

COSTE 20

ESQUIVA
Cuando seas el objetivo de una tirada de combate, puedes realizar una actividad menor de Esquiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión e incrementando la Dificultad de la tirada ese mismo número de veces. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 20

GOLPES LETALES
Cada rango de este talento añade +10 a todos los resultados de herida crítica infligidos a tus enemigos.

COSTE 20

BUENA PUNTERÍA
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Buena puntería sufriendo cualquier cantidad de Tensión y reduciendo en ese mismo número la Defensa cuerpo a cuerpo y a distancia del objetivo. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 25

PRECISIÓN LETAL
Elige 1 habilidad de combate al adquirir este talento. Cada rango que tengas en esa habilidad añade 1 punto de daño adicional a un impacto causado al atacar con éxito usando la habilidad.

COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).

COSTE 25

SOMBRA FURTIVA
Una vez por asalto, sufre 2 de Tensión para reducir en 1 la dificultad de tu próxima tirada de Actividad criminal o Sigilo.

COSTE 25

Cazarrecompensas: árbol de talentos del tecnificado

Habilidades profesionales: Alerta, Armas a distancia pesadas, Atletismo, Callejeo, Pelea, Percepción, Pilotar vehículo espacial, Pilotar vehículo planetario

Habilidades profesionales adicionales del tecnificado: Armas a distancia ligeras, Coacción, Mecánica, Pelea

ACTIVO

PASIVO

FIRMEZA

Realiza 1 maniobra de Firmeza para eliminar de tu próxima acción tantos ■ como tu rango en este talento. Esto sólo te permite anular ■ impuestos por circunstancias del entorno.

COSTE 5

ENDURECIDO

+2 al umbral de Heridas.

COSTE 5

INTIMIDANTE

Puedes sufrir cualquier cantidad de Tensión para incrementar en esa misma cantidad la Dificultad de las tiradas de Coacción que se realicen contra ti, o bien para rebajar en esa misma cantidad la Dificultad de tus propias tiradas de Coacción. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 5

POSTURA DEFENSIVA

Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Postura defensiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión para incrementar en esa misma cantidad la Dificultad de todos los ataques cuerpo a cuerpo efectuados contra ti. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 5

MUNICIÓN DE RESERVA

No puedes quedarte sin munición por haber sacado ⊽. Los objetos con la propiedad Munición limitada se quedan sin munición de la forma habitual.

COSTE 10

MEJORAS CASERAS

Un arma, blindaje u objeto de tu elección recibe una mejora permanente mientras la estés usando tú.

COSTE 10

A QUEMARROPA

Cada rango de este talento añade 1 al daño infligido por uno de los impactos de un ataque efectuado con éxito usando las habilidades Armas a distancia ligeras o Armas a distancia pesadas a corto alcance o a distancia de interacción.

COSTE 10

DESORIENTAR

Después de alcanzar a un objetivo con una tirada de combate, puedes gastar ⚙ ⚙ para desorientarlo durante tantos asaltos como tu rango en este talento.

COSTE 10

ENDURECIDO

+2 al umbral de Heridas.

COSTE 15

DOMINIO DE BLINDAJES

Si usas blindaje, aumenta en 1 tu valor total de Protección.

COSTE 15

MATÓN NATO

Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Coacción o de Callejeo.

COSTE 15

GOLPE CONMOCIONADOR

Cuando hagas una tirada de Armas cuerpo a cuerpo, puedes infligir el daño como Tensión en lugar de Heridas. Esto no ignora la Protección del objetivo.

COSTE 15

MEJORAS CASERAS

Un arma, blindaje u objeto de tu elección recibe una mejora permanente mientras la estés usando tú.

COSTE 20

MANITAS

Puedes añadir 1 Ensamblaje adicional a tantos objetos como tu rango en este talento. Cada objeto solamente puede modificarse una vez.

COSTE 20

PRECISIÓN LETAL

Elige 1 habilidad de combate al adquirir este talento. Cada rango que tengas en esa habilidad añade 1 punto de daño adicional a un impacto causado al atacar con éxito usando la habilidad.

COSTE 20

GOLPE CONMOCIONADOR MEJORADO

Cuando infliges daño como Tensión con tiradas de Pelea o Armas cuerpo a cuerpo, puedes gastar ⊕ para que el objetivo quede conmocionado durante 1 asalto por cada ⊕ gastado.

COSTE 20

INTIMIDANTE

Puedes sufrir cualquier cantidad de Tensión para incrementar en esa misma cantidad la Dificultad de las tiradas de Coacción que se realicen contra ti, o bien para rebajar en esa misma cantidad la Dificultad de tus propias tiradas de Coacción. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 25

DEDICACIÓN

+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).

COSTE 25

DOMINIO DE BLINDAJES MEJORADO

Si usas blindaje de Protección 2 o superior, aumenta en 1 tu Defensa.

COSTE 25

GOLPE INCAPACITANTE

Aumenta en 1 la dificultad de tu próxima tirada de combate. Si infliges daño con ella, el objetivo sufre 1 de Tensión cada vez que se mueva durante el resto del encuentro.

COSTE 25

Cazarrecompensas: árbol de talentos del especialista en supervivencia

Habilidades profesionales: Alerta, Armas a distancia pesadas, Atletismo, Callejeo, Pelea, Percepción, Pilotar vehículo espacial, Pilotar vehículo planetario

Habilidades profesionales adicionales del especialista en supervivencia: Aguante, Percepción, Supervivencia, Xenología

ACTIVO

PASIVO

ACLIMATACIÓN

Elimina hasta ■ ■ de las tiradas de habilidad que realices para buscar comida, agua o refugio. Las tiradas de Supervivencia que hagas para estos cometidos consumen la mitad del tiempo habitual.

COSTE 5

ACECHADOR

Cada rango de este talento añade □ a todas tus tiradas de Sigilo y Coordinación.

COSTE 5

MONTARAZ

Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de las tiradas que hagas para desplazarte por terreno agreste o eludir efectos ambientales. La duración de tus viajes por tierra se reduce a la mitad.

COSTE 5

RASTREADOR EXPERTO

Cada rango de este talento elimina ■ de las tiradas que hagas para buscar huellas o seguir la pista de un objetivo. El tiempo que tardas en seguir un rastro se reduce a la mitad.

COSTE 5

MONTARAZ

Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de las tiradas que hagas para desplazarte por terreno agreste o eludir efectos ambientales. La duración de tus viajes por tierra se reduce a la mitad.

COSTE 10

VELOZ

No sufres las penalizaciones habituales cuando te desplazas por terreno difícil.

COSTE 10

CAZADOR

Cada rango que tengas en este talento añade □ a todas las tiradas que hagas para interactuar con bestias o animales (incluidas las tiradas de combate) y también un +10 a los resultados de herida crítica que les inflijas.

COSTE 10

PUNTO DÉBIL

Después de efectuar un ataque con éxito, gasta 1 punto de Destino para añadir tanto daño adicional como tu Astucia a uno de los impactos.

COSTE 10

ENDURECIDO

+2 al umbral de Heridas.

COSTE 15

RASTREADOR EXPERTO

Cada rango de este talento elimina ■ de las tiradas que hagas para buscar huellas o seguir la pista de un objetivo. El tiempo que tardas en seguir un rastro se reduce a la mitad.

COSTE 15

ACECHADOR

Cada rango de este talento añade □ a todas tus tiradas de Sigilo y Coordinación.

COSTE 15

SUPERVIVIENTE NATO

Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Aguante o de Supervivencia.

COSTE 15

ENDURECIDO

+2 al umbral de Heridas.

COSTE 20

CAZADOR

Cada rango que tengas en este talento añade □ a todas las tiradas que hagas para interactuar con bestias o animales (incluidas las tiradas de combate) y también un +10 a los resultados de herida crítica que les inflijas.

COSTE 20

RASTREADOR EXPERTO

Cada rango de este talento elimina ■ de las tiradas que hagas para buscar huellas o seguir la pista de un objetivo. El tiempo que tardas en seguir un rastro se reduce a la mitad.

COSTE 20

RESISTENCIA A VENENOS

Cada rango de este talento añade □ a todas las tiradas que hagas para resistir o recuperarte de los efectos de venenos, ponzoñas y toxinas. La duración de los venenos que te estén afectando se reduce en 1 asalto por cada rango que tengas en este talento (hasta un mínimo de 1).

COSTE 20

RESISTENTE

+1 a la Protección.

COSTE 25

DEDICACIÓN

+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).

COSTE 25

APLOMO

+1 al umbral de Tensión.

COSTE 25

MADERA DE HÉROE

Puedes gastar 1 punto de Destino para ignorar los efectos de heridas críticas en tus tiradas de Fortaleza y Agilidad hasta el final del encuentro.

COSTE 25

Colono: árbol de talentos del médico

Habilidades profesionales: Callejeo, Carisma, Educación, Engaño, Liderazgo, Mundos del Núcleo, Negociación, Saber arcaico
Habilidades profesionales adicionales del médico: Aguante, Educación, Frialdad, Medicina

ACTIVO

PASIVO

CIRUJANO
Si superas una tirada de Medicina para ayudar a un personaje a recuperar Heridas, éste recupera tantas Heridas adicionales como tu rango en este talento.
COSTE 5

ESPECIALISTA EN BACTA
Tus pacientes recuperan tantas Heridas adicionales como tu rango en este talento cuando se benefician de un tanque de bacta o de los efectos de tus cuidados prolongados.
COSTE 5

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 5

ENTEREZA
Cuando sufres Tensión de manera involuntaria, sufres 1 menos de Tensión por cada rango de este talento (hasta un mínimo de 1).
COSTE 5

APLICACIÓN DE ESTIMULANTES
Puedes realizar una acción de Aplicación de estimulantes haciendo una **tirada Media (◆◆) de Medicina**. Si la superas, un aliado que tengas a distancia de interacción aumenta 1 característica en 1 hasta el final del encuentro y sufre 4 de Tensión.
COSTE 10

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 10

CIRUJANO
Si superas una tirada de Medicina para ayudar a un personaje a recuperar Heridas, éste recupera tantas Heridas adicionales como tu rango en este talento.
COSTE 10

ENTEREZA
Cuando sufres Tensión de manera involuntaria, sufres 1 menos de Tensión por cada rango de este talento (hasta un mínimo de 1).
COSTE 10

CIRUJANO
Si superas una tirada de Medicina para ayudar a un personaje a recuperar Heridas, éste recupera tantas Heridas adicionales como tu rango en este talento.
COSTE 15

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 15

ESPECIALISTA EN BACTA
Tus pacientes recuperan tantas Heridas adicionales como tu rango en este talento cuando se benefician de un tanque de bacta o de los efectos de tus cuidados prolongados.
COSTE 15

PUNTO DE PRESIÓN
Cuando realices una tirada de Pelea contra un enemigo, en vez de infligirle daño puedes causarle una cantidad equivalente de Tensión más tanta Tensión adicional como los rangos que tengas en Medicina (esto ignora su Protección).
COSTE 15

APLICACIÓN DE ESTIMULANTES MEJORADA
Cuando realices una acción de Aplicación de estimulantes, puedes aumentar la dificultad de la tirada a **Difícil (◆◆◆)** y el objetivo sólo sufre 1 de Tensión.
COSTE 20

MÉDICO NATO
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Medicina.
COSTE 20

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 20

LECCIONES DE ANATOMÍA
Después de efectuar un ataque con éxito, puedes gastar 1 punto de Destino para añadir tanto daño adicional como tu Intelecto a uno de los impactos.
COSTE 20

APLICACIÓN DE ESTIMULANTES SUPREMA
Cuando realices una acción de Aplicación de estimulantes, gasta ⚙ para aumentar en 1 una característica adicional.
COSTE 25

MÉDICO EXPERTO
Una vez por asalto, sufre 2 de Tensión para reducir en 1 la dificultad de una tirada de Medicina.
COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).
COSTE 25

ESQUIVA
Cuando seas el objetivo de una tirada de combate, puedes realizar una actividad menor de Esquiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión e incrementando la Dificultad de la tirada ese mismo número de veces. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 25

Colono: árbol de talentos del político

Habilidades profesionales: Callejeo, Carisma, Educación, Engaño, Liderazgo, Mundos del Núcleo, Negociación, Saber arcaico
Habilidades profesionales adicionales del político: Carisma, Coacción, Engaño, Mundos del Núcleo

ACTIVO

PASIVO

DON DE GENTES
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Carisma y Liderazgo.
COSTE 5

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 5

NEGACIÓN PLAUSIBLE
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Coacción y Engaño.
COSTE 5

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 5

RETÓRICA INSPIRADORA
Puedes realizar una acción de Retórica inspiradora haciendo una tirada **Media (◆ ◆) de Liderazgo**. Por cada ✲ que saques, un aliado que tengas a corto alcance recupera 1 de Tensión. Gasta ☯ para que un aliado afectado recupere 1 de Tensión adicional.
COSTE 10

DON DE GENTES
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Carisma y Liderazgo.
COSTE 10

LENGUA AFILADA
Puedes realizar una acción de Lengua afilada haciendo una tirada **Media (◆ ◆) de Coacción**. Por cada ✲ que saques, un enemigo que tengas a corto alcance sufre 1 de Tensión. Gasta ☯ para que un enemigo afectado sufra 1 de Tensión adicional.
COSTE 10

NEGACIÓN PLAUSIBLE
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Coacción y Engaño.
COSTE 10

ESQUIVA
Cuando seas el objetivo de una tirada de combate, puedes realizar una actividad menor de Esquiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión e incrementando la Dificultad de la tirada ese mismo número de veces. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 15

RETÓRICA INSPIRADORA MEJORADA
Todo aliado afectado por tu Retórica inspiradora añade □ a todas sus tiradas de habilidad durante tantos asaltos como tu rango en Liderazgo.
COSTE 15

LENGUA AFILADA MEJORADA
Todo enemigo afectado por tu Lengua afilada añade ■ a todas sus tiradas de habilidad durante tantos asaltos como tu rango en Coacción.
COSTE 15

POLIFACÉTICO
2 habilidades de tu elección se convierten en habilidades profesionales de manera permanente.
COSTE 15

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 20

RETÓRICA INSPIRADORA SUPREMA
Sufre 1 de Tensión para usar la Retórica inspiradora con una maniobra en lugar de una acción.
COSTE 20

LENGUA AFILADA SUPREMA
Sufre 1 de Tensión para usar tu Lengua afilada con una maniobra en lugar de una acción.
COSTE 20

NI UN PELO DE TONTO
Cada rango de este talento te permite incrementar 1 vez la Dificultad de las tiradas de Carisma, Coacción y Engaño realizadas contra ti.
COSTE 20

NERVIOS DE ACERO
Gasta 1 punto de Destino para ignorar los efectos de heridas críticas en tus tiradas de Presencia y Voluntad hasta el final del encuentro.
COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).
COSTE 25

EMBAUCADOR NATO
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Carisma o Engaño.
COSTE 25

PRESENCIA IMPONENTE
Gasta 1 punto de Destino para recuperar tanta Tensión como tu puntuación de Presencia.
COSTE 25

Colono: árbol de talentos del erudito

Habilidades profesionales: Callejeo, Carisma, Educación, Engaño, Liderazgo, Mundos del Núcleo, Negociación, Saber arcaico

Habilidades profesionales adicionales del erudito: Bajos fondos, Borde Exterior, Percepción, Xenología

ACTIVO

PASIVO

ERUDITO RESPETADO (pasivo) Cada rango de este talento te permite rebajar 1 vez la Dificultad de las tiradas que hagas para interactuar con instituciones de aprendizaje y educación. COSTE 5	**HABLAR BINARIO** (pasivo) Cuando dirijas a PNJ droides, cada rango de este talento añade ■ a todas sus tiradas. COSTE 5	**APLOMO** (pasivo) +1 al umbral de Tensión. COSTE 5	**FIRMEZA** (activo) Realiza 1 maniobra de Firmeza para eliminar de tu próxima acción tantos ■ como tu rango en este talento. Esto sólo te permite anular ■ impuestos por circunstancias del entorno. COSTE 5
INVESTIGADOR (pasivo) Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de habilidades de conocimientos. Cuando investigas un tema, tardas la mitad del tiempo habitual. COSTE 10	**ERUDITO RESPETADO** (pasivo) Cada rango de este talento te permite rebajar 1 vez la Dificultad de las tiradas que hagas para interactuar con instituciones de aprendizaje y educación. COSTE 10	**ENTEREZA** (pasivo) Cuando sufres Tensión de manera involuntaria, sufres 1 menos de Tensión por cada rango de este talento (hasta un mínimo de 1). COSTE 10	**INVESTIGADOR** (pasivo) Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de habilidades de conocimientos. Cuando investigas un tema, tardas la mitad del tiempo habitual. COSTE 10
DESCIFRADOR (pasivo) Cada rango de este talento elimina ■ de las tiradas que hagas para descifrar códigos o comunicaciones. Además, la dificultad de estas tiradas se reduce en 1. COSTE 15	**CONOCIMIENTO ESPECIALIZADO** (pasivo) Cuando adquieras este talento, elige 1 habilidad de conocimientos. Cuando debas hacer una tirada de esa habilidad, puedes gastar ⊕ para obtener tantos ✲ adicionales como tu rango en este talento. COSTE 15	**ERUDITO NATO** (activo) Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de habilidad de conocimientos. COSTE 15	**POLIFACÉTICO** (pasivo) 2 habilidades de tu elección se convierten en habilidades profesionales de manera permanente. COSTE 15
CONOCIMIENTO ESPECIALIZADO (pasivo) Cuando adquieras este talento, elige 1 habilidad de conocimientos. Cuando debas hacer una tirada de esa habilidad, puedes gastar ⊕ para obtener tantos ✲ adicionales como tu rango en este talento. COSTE 20	**CONCENTRACIÓN INTENSA** (activo) Realiza una maniobra de Concentración intensa y sufre 1 de Tensión para incrementar 1 vez la Capacidad de tu próxima tirada de habilidad. COSTE 20	**CONFIANZA** (pasivo) Cada rango de este talento te permite reducir en 1 la dificultad de todas las tiradas de Disciplina que hagas para resistir los efectos del miedo. COSTE 20	**ENTEREZA** (pasivo) Cuando sufres Tensión de manera involuntaria, sufres 1 menos de Tensión por cada rango de este talento (hasta un mínimo de 1). COSTE 20
INGENIOSO (activo) Una vez por partida, haz una tirada de habilidad usando el Intelecto en vez de la característica asociada a dicha habilidad. COSTE 25	**FORTALEZA MENTAL** (activo) Gasta 1 punto de Destino para ignorar los efectos de heridas críticas en tus tiradas de Intelecto y Astucia hasta el final del encuentro. COSTE 25	**DEDICACIÓN** (pasivo) +1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6). COSTE 25	**ENDURECIDO** (pasivo) +2 al umbral de Heridas. COSTE 25

Pionero: árbol de talentos del fronterizo

Habilidades profesionales: Astronavegación, Borde Exterior, Frialdad, Percepción, Pilotar vehículo espacial, Saber arcaico, Supervivencia, Xenología

Habilidades profesionales adicionales del fronterizo: Astronavegación, Callejeo, Coordinación, Negociación

ACTIVO

PASIVO

CARTÓGRAFO GALÁCTICO
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Astronavegación. Además, tus tiradas de Astronavegación consumen la mitad del tiempo habitual.
COSTE 5

INSTINTO CALLEJERO
Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Callejeo y Bajos fondos.
COSTE 5

RECUPERACIÓN RÁPIDA
Cuando recuperas Tensión después de un encuentro, cada rango de este talento te permite recuperar 1 de Tensión adicional.
COSTE 5

INSTINTO CALLEJERO
Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Callejeo y Bajos fondos.
COSTE 5

PILOTO CONSUMADO
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Pilotar vehículo planetario y Pilotar vehículo espacial.
COSTE 10

CARTÓGRAFO GALÁCTICO
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Astronavegación. Además, tus tiradas de Astronavegación consumen la mitad del tiempo habitual.
COSTE 10

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 10

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 10

ASTRONAVEGANTE EXPERTO
Una vez por asalto, sufre 2 de Tensión para reducir en 1 la dificultad de tu próxima tirada de Astronavegación, hasta una dificultad mínima de **Fácil** (◆).
COSTE 15

CONDUCCIÓN DEFENSIVA
Cada rango de este talento aumenta en 1 la Defensa del vehículo o astronave que estés pilotando.
COSTE 15

RECUPERACIÓN RÁPIDA
Cuando recuperas Tensión después de un encuentro, cada rango de este talento te permite recuperar 1 de Tensión adicional.
COSTE 15

ROBUSTO
Cada rango de este talento te permite reducir en 10 el resultado de toda herida crítica sufrida (hasta un mínimo de 1).
COSTE 15

RECUPERACIÓN RÁPIDA
Cuando recuperas Tensión después de un encuentro, cada rango de este talento te permite recuperar 1 de Tensión adicional.
COSTE 20

LEVANTARSE DE UN SALTO
Una vez por asalto, puedes ponerte en pie con una actividad menor si estás sentado o tumbado.
COSTE 20

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 20

DERRIBO
Después de golpear con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes gastar ⊕ para derribar al objetivo.
COSTE 20

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).
COSTE 25

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 25

ESQUIVA
Cuando seas el objetivo de una tirada de combate, puedes realizar una actividad menor de Esquiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión e incrementando la Dificultad de la tirada ese mismo número de veces. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 25

ESQUIVA
Cuando seas el objetivo de una tirada de combate, puedes realizar una actividad menor de Esquiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión e incrementando la Dificultad de la tirada ese mismo número de veces. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.
COSTE 25

Pionero: árbol de talentos del explorador

Habilidades profesionales: Astronavegación, Borde Exterior, Frialdad, Percepción, Pilotar vehículo espacial, Saber arcaico, Supervivencia, Xenología

Habilidades profesionales adicionales del explorador: Atletismo, Medicina, Pilotar vehículo planetario, Supervivencia

ACTIVO

PASIVO

RECUPERACIÓN RÁPIDA
Cuando recuperas Tensión después de un encuentro, cada rango de este talento te permite recuperar 1 de Tensión adicional.
COSTE 5

ACECHADOR
Cada rango de este talento añade ◻ a todas tus tiradas de Sigilo y Coordinación.
COSTE 5

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 5

ATAJO
Durante una persecución, cada rango de este talento añade ◻ a toda tirada que hagas para atrapar o eludir a un oponente.
COSTE 5

ACLIMATACIÓN
Elimina hasta ■■ de las tiradas de habilidad que realices para buscar comida, agua o refugio. Las tiradas de Supervivencia que hagas para estos cometidos consumen la mitad del tiempo habitual.
COSTE 10

ATAQUE RÁPIDO
Cada rango de este talento añade ◻ a todas las tiradas de combate que efectúes contra objetivos que aún no hayan actuado en este encuentro.
COSTE 10

SUBIR DE UN SALTO
Una vez por asalto, puedes emplear una actividad menor para subir o bajar de un vehículo, bestia, carlinga o puesto de artillería de un vehículo.
COSTE 10

DESORIENTAR
Después de alcanzar a un objetivo con una tirada de combate, puedes gastar ❂ ❂ para desorientarlo durante tantos asaltos como tu rango en este talento.
COSTE 10

RECUPERACIÓN RÁPIDA
Cuando recuperas Tensión después de un encuentro, cada rango de este talento te permite recuperar 1 de Tensión adicional.
COSTE 15

CAZADOR NATO
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Percepción o de Alerta.
COSTE 15

SOLES FAMILIARES
Una vez por partida, puedes llevar a cabo una maniobra de Soles familiares para hacer una **tirada Difícil (◆◆◆) de Borde Exterior o de Mundos del Núcleo** para averiguar el tipo de entorno planetario en el que te encuentras y cualquier otra información útil del mismo.
COSTE 15

ATAJO
Durante una persecución, cada rango de este talento añade ◻ a toda tirada que hagas para atrapar o eludir a un oponente.
COSTE 15

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 20

OBSERVADOR
Todo aliado que tengas a corto alcance añade ◻ a sus tiradas de Percepción y Alerta. Los aliados que tengas a alcance de interacción añaden ◻◻ a estas tiradas.
COSTE 20

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 20

ATAQUE RÁPIDO
Cada rango de este talento añade ◻ a todas las tiradas de combate que efectúes contra objetivos que aún no hayan actuado en este encuentro.
COSTE 20

CINTURÓN DE ACCESORIOS
Gasta 1 punto de Destino para realizar una actividad menor de Cinturón de accesorios y sacar de una mochila o cinturón cualquier objeto o arma (con restricciones) que no figurase previamente en tu inventario.
COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).
COSTE 25

ACECHADOR
Cada rango de este talento añade ◻ a todas tus tiradas de Sigilo y Coordinación.
COSTE 25

DESORIENTAR
Después de alcanzar a un objetivo con una tirada de combate, puedes gastar ❂ ❂ para desorientarlo durante tantos asaltos como tu rango en este talento.
COSTE 25

Pionero: árbol de talentos del comerciante

Habilidades profesionales: Astronavegación, Borde Exterior, Frialdad, Percepción, Pilotar vehículo espacial, Saber arcaico, Supervivencia, Xenología

Habilidades profesionales adicionales del comerciante: Bajos fondos, Engaño, Mundos del Núcleo, Negociación

☐ ACTIVO

☐ PASIVO

☐ PROVEEDOR HABITUAL
Una vez por partida, cuando intentes comprar un objeto que esté disponible legalmente, cada rango de este talento reduce su rareza en 1.

COSTE 5

☐ ACTITUD CONVINCENTE
Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Engaño y Actividad criminal.

COSTE 5

☐ CHANCHULLERO
Cuando vendas objetos legalmente, cada rango de este talento aumenta en un 10% el valor en créditos de los artículos que vendas.

COSTE 5

☐ LABIA
La primera vez que obtengas este talento, elige 1 habilidad entre Carisma, Coacción, Engaño o Negociación. Cuando tengas que hacer una tirada de esa habilidad, gasta ⊕ para obtener tantos ✲ adicionales como los rangos que tengas en este talento.

COSTE 5

☐ CHANCHULLERO
Cuando vendas objetos legalmente, cada rango de este talento aumenta en un 10% el valor en créditos de los artículos que vendas.

COSTE 10

☐ APLOMO
+1 al umbral de Tensión.

COSTE 10

☐ MUNICIÓN DE RESERVA
No puedes quedarte sin munición por haber sacado ⊽. Los objetos con la propiedad Munición limitada se quedan sin munición de la forma habitual.

COSTE 10

☐ ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.

COSTE 10

☐ PROVEEDOR HABITUAL
Una vez por partida, cuando intentes comprar un objeto que esté disponible legalmente, cada rango de este talento reduce su rareza en 1.

COSTE 15

☐ NI UN PELO DE TONTO
Cada rango de este talento te permite incrementar 1 vez la Dificultad de las tiradas de Carisma, Coacción y Engaño realizadas contra ti.

COSTE 15

☐ LABIA
La primera vez que obtengas este talento, elige 1 habilidad entre Carisma, Coacción, Engaño o Negociación. Cuando tengas que hacer una tirada de esa habilidad, gasta ⊕ para obtener tantos ✲ adicionales como los rangos que tengas en este talento.

COSTE 15

☐ NI UN PELO DE TONTO
Cada rango de este talento te permite incrementar 1 vez la Dificultad de las tiradas de Carisma, Coacción y Engaño realizadas contra ti.

COSTE 15

☐ CHANCHULLERO
Cuando vendas objetos legalmente, cada rango de este talento aumenta en un 10% el valor en créditos de los artículos que vendas.

COSTE 20

☐ NERVIOS DE ACERO
Gasta 1 punto de Destino para ignorar los efectos de heridas críticas en tus tiradas de Presencia y Voluntad hasta el final del encuentro.

COSTE 20

☐ CONTACTOS EN EL MERCADO NEGRO
Cuando compres artículos ilegales, cada rango de este talento te permite reducir en 1 su rareza, pero a cambio su precio básico aumenta en un 50% por cada intervalo de rareza reducido.

COSTE 20

☐ CONTACTOS EN EL MERCADO NEGRO
Cuando compres artículos ilegales, cada rango de este talento te permite reducir en 1 su rareza, pero a cambio su precio básico aumenta en un 50% por cada intervalo de rareza reducido.

COSTE 20

☐ PROVEEDOR HABITUAL
Una vez por partida, cuando intentes comprar un objeto que esté disponible legalmente, cada rango de este talento reduce su rareza en 1.

COSTE 25

☐ NEGOCIADOR NATO
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Frialdad o Negociación.

COSTE 25

☐ DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).

COSTE 25

☐ MERCADER EXPERTO
Cuando compres o vendas artículos, o bien pagues o contraigas una Obligación, puedes sufrir 2 de Tensión para vender un 25% más caro, comprar un 25% más barato, pagar por 1 punto más de Obligación o contraer 1 punto menos de Obligación.

COSTE 25

Pistolero a sueldo: árbol de talentos del guardaespaldas

Habilidades profesionales: Aguante, Alerta, Armas a distancia ligeras, Armas cuerpo a cuerpo, Atletismo, Disciplina, Pelea, Pilotar vehículo planetario

Habilidades profesionales adicionales del guardaespaldas: Armas a distancia pesadas, Artillería, Percepción, Pilotar vehículo planetario

ACTIVO

PASIVO

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.

COSTE 5

FUEGO CONCENTRADO
Cada rango de este talento añade 1 al daño de 1 impacto causado por un ataque con éxito con las habilidades Armas a distancia pesadas o Artillería a alcances largo o extremo.

COSTE 5

ROBUSTO
Cada rango de este talento te permite reducir en 10 el resultado de toda herida crítica sufrida (hasta un mínimo de 1).

COSTE 5

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.

COSTE 5

GUARDAESPALDAS
Una vez por asalto, puedes realizar una maniobra de Guardaespaldas para defender a un personaje que tengas a alcance de interacción. Sufre cualquier cantidad de Tensión (no más que tu rango en este talento) para incrementar esa misma cantidad de veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra el personaje defendido hasta el principio del próximo turno.

COSTE 10

TENACIDAD
Cuando estés conmocionado o desorientado, realiza una acción de Tenacidad haciendo una **tirada Desalentadora (◆◆◆◆) de Disciplina** para recuperarte. Cada rango de este talento reduce esta dificultad.

COSTE 10

FUEGO CONCENTRADO
Cada rango de este talento añade 1 al daño de 1 impacto causado por un ataque con éxito con las habilidades Armas a distancia pesadas o Artillería a alcances largo o extremo.

COSTE 10

FIRMEZA
Realiza 1 maniobra de Firmeza para eliminar de tu próxima acción tantos ■ como tu rango en este talento. Esto sólo te permite anular ■ impuestos por circunstancias del entorno.

COSTE 10

GUARDAESPALDAS
Una vez por asalto, puedes realizar una maniobra de Guardaespaldas para defender a un personaje que tengas a alcance de interacción. Sufre cualquier cantidad de Tensión (no más que tu rango en este talento) para incrementar esa misma cantidad de veces la Dificultad de todas las tiradas de combate realizadas contra el personaje defendido hasta el principio del próximo turno.

COSTE 15

FINTA
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Finta y sufrir cualquier cantidad de Tensión para incrementar esa misma cantidad de veces la Dificultad de todos los ataques a distancia efectuados contra ti durante el próximo asalto. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 15

POSTURA DEFENSIVA
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Postura defensiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión para incrementar en esa misma cantidad la Dificultad de todos los ataques cuerpo a cuerpo efectuados contra ti. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 15

FIRMEZA
Realiza 1 maniobra de Firmeza para eliminar de tu próxima acción tantos ■ como tu rango en este talento. Esto sólo te permite anular ■ impuestos por circunstancias del entorno.

COSTE 15

RESISTENTE
+1 a la Protección.

COSTE 20

FINTA
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Finta y sufrir cualquier cantidad de Tensión para incrementar esa misma cantidad de veces la Dificultad de todos los ataques a distancia efectuados contra ti durante el próximo asalto. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 20

POSTURA DEFENSIVA
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Postura defensiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión para incrementar en esa misma cantidad la Dificultad de todos los ataques cuerpo a cuerpo efectuados contra ti. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 20

TENACIDAD
Cuando estés conmocionado o desorientado, realiza una acción de Tenacidad haciendo una **tirada Desalentadora (◆◆◆◆) de Disciplina** para recuperarte. Cada rango de este talento reduce esta dificultad.

COSTE 20

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).

COSTE 25

FUEGO CONCENTRADO
Cada rango de este talento añade 1 al daño de 1 impacto causado por un ataque con éxito con las habilidades Armas a distancia pesadas o Artillería a alcances largo o extremo.

COSTE 25

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.

COSTE 25

TENACIDAD MEJORADA
Cuando la Tensión acumulada sobrepase tu umbral de Tensión y te deje incapacitado, puedes realizar una acción más difícil de Tenacidad para reducir tu Tensión a 1 punto por debajo de su umbral.

COSTE 25

Pistolero a sueldo: árbol de talentos del incursor

Habilidades profesionales: Aguante, Alerta, Armas a distancia ligeras, Armas cuerpo a cuerpo, Atletismo, Disciplina, Pelea, Pilotar vehículo planetario

Habilidades profesionales adicionales del incursor: Aguante, Armas cuerpo a cuerpo, Coacción, Supervivencia

ACTIVO

PASIVO

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.

COSTE 5

ATAQUE FURIOSO
Cuando hagas una tirada de Pelea o de Armas cuerpo a cuerpo, puedes sufrir cualquier cantidad de Tensión para incrementar tu ataque esa misma cantidad de veces. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 5

FUERZA SALVAJE
Cada rango de este talento añade 1 al daño de 1 impacto causado por todo ataque con éxito realizado con las habilidades Armas cuerpo a cuerpo y Pelea.

COSTE 5

GOLPES LETALES
Cada rango de este talento añade +10 a todos los resultados de herida crítica infligidos a tus enemigos.

COSTE 5

FUERZA SALVAJE
Cada rango de este talento añade 1 al daño de 1 impacto causado por todo ataque con éxito realizado con las habilidades Armas cuerpo a cuerpo y Pelea.

COSTE 10

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.

COSTE 10

MADERA DE HÉROE
Puedes gastar 1 punto de Destino para ignorar los efectos de heridas críticas en tus tiradas de Fortaleza y Agilidad hasta el final del encuentro.

COSTE 10

DERRIBO
Después de golpear con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes gastar ⊕ para derribar al objetivo.

COSTE 10

RESISTENTE
+1 a la Protección.

COSTE 15

GOLPES LETALES
Cada rango de este talento añade +10 a todos los resultados de herida crítica infligidos a tus enemigos.

COSTE 15

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.

COSTE 15

ATAQUE FURIOSO
Cuando hagas una tirada de Pelea o de Armas cuerpo a cuerpo, puedes sufrir cualquier cantidad de Tensión para incrementar tu ataque esa misma cantidad de veces. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 15

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.

COSTE 20

FUERZA SALVAJE
Cada rango de este talento añade 1 al daño de 1 impacto causado por todo ataque con éxito realizado con las habilidades Armas cuerpo a cuerpo y Pelea.

COSTE 20

CAMORRISTA NATO
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Pelea o de Armas cuerpo a cuerpo.

COSTE 20

GOLPES LETALES
Cada rango de este talento añade +10 a todos los resultados de herida crítica infligidos a tus enemigos.

COSTE 20

ATAQUE FURIOSO
Cuando hagas una tirada de Pelea o de Armas cuerpo a cuerpo, puedes sufrir cualquier cantidad de Tensión para incrementar tu ataque esa misma cantidad de veces. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 25

RESISTENTE
+1 a la Protección.

COSTE 25

POSTURA DEFENSIVA
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Postura defensiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión para incrementar en esa misma cantidad la Dificultad de todos los ataques cuerpo a cuerpo efectuados contra ti. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).

COSTE 25

Pistolero a sueldo: árbol de talentos del mercenario

Habilidades profesionales: Aguante, Alerta, Armas a distancia ligeras, Armas cuerpo a cuerpo, Atletismo, Disciplina, Pelea, Pilotar vehículo planetario

Habilidades profesionales adicionales del mercenario: Armas a distancia pesadas, Artillería, Disciplina, Liderazgo

ACTIVO

PASIVO

MANDO
Cada rango de este talento añade ◻ a tus tiradas de Liderazgo. Los objetivos afectados añaden ◻ a sus tiradas de Disciplina durante las siguientes 24 horas.

COSTE 5

FUERZAS DE FLAQUEZA
Una vez en cada encuentro, puedes llevar a cabo una actividad menor para sacar fuerzas de flaqueza y recuperar tanta Tensión como los rangos que tengas en este talento.

COSTE 5

A QUEMARROPA
Cada rango de este talento añade 1 al daño infligido por uno de los impactos de un ataque efectuado con éxito usando las habilidades Armas a distancia ligeras o Armas a distancia pesadas a corto alcance o a distancia de interacción.

COSTE 5

FINTA
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Finta y sufrir cualquier cantidad de Tensión para incrementar esa misma cantidad de veces la Dificultad de todos los ataques a distancia efectuados contra ti durante el próximo asalto. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 5

FUERZAS DE FLAQUEZA
Una vez en cada encuentro, puedes llevar a cabo una actividad menor para sacar fuerzas de flaqueza y recuperar tanta Tensión como los rangos que tengas en este talento.

COSTE 10

CONFIANZA
Cada rango de este talento te permite reducir en 1 la dificultad de todas las tiradas de Disciplina que hagas para resistir los efectos del miedo.

COSTE 10

BRAZO FUERTE
En tus manos, las armas arrojadizas ganan 1 intervalo de alcance adicional.

COSTE 10

A QUEMARROPA
Cada rango de este talento añade 1 al daño infligido por uno de los impactos de un ataque efectuado con éxito usando las habilidades Armas a distancia ligeras o Armas a distancia pesadas a corto alcance o a distancia de interacción.

COSTE 10

COORDINACIÓN TÁCTICA
Puedes realizar una acción de Coordinación táctica haciendo una **tirada Media (◆◆) de Liderazgo**. Si la superas, tantos aliados como tu Presencia pueden sufrir inmediatamente 1 de Tensión para efectuar 1 maniobra gratuita.

COSTE 15

MANDO
Cada rango de este talento añade ◻ a tus tiradas de Liderazgo. Los objetivos afectados añaden ◻ a sus tiradas de Disciplina durante las siguientes 24 horas.

COSTE 15

TIRADOR NATO
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Armas a distancia ligeras o de Armas a distancia pesadas.

COSTE 15

DISPARO DE PRECISIÓN
Antes de efectuar un ataque a distancia que no sea con un arma arrojadiza, puedes realizar 1 maniobra de Disparo de precisión para aumentar el alcance del arma en 1 intervalo por cada rango de este talento. La Dificultad del ataque se incrementa 1 vez por cada intervalo de alcance aumentado.

COSTE 15

COORDINACIÓN TÁCTICA MEJORADA
Tus acciones de Coordinación táctica afectan a tantos aliados como el doble de tu Presencia, y además puedes gastar ⍟ para permitir que tus aliados sufran 1 de Tensión y realicen 1 acción gratuita en vez de 1 maniobra gratuita.

COSTE 20

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.

COSTE 20

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.

COSTE 20

GOLPES LETALES
Cada rango de este talento añade +10 a todos los resultados de herida crítica infligidos a tus enemigos.

COSTE 20

PRECISIÓN LETAL
Elige 1 habilidad de combate al adquirir este talento. Cada rango que tengas en esa habilidad añade 1 punto de daño adicional a un impacto causado al atacar con éxito usando la habilidad.

COSTE 25

DISPARO CERTERO
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Disparo certero para obtener los beneficios de apuntar con el arma e incrementar una tirada de combate tantas veces como los rangos que tengas en este talento.

COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).

COSTE 25

DISPARO CERTERO
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Disparo certero para obtener los beneficios de apuntar con el arma e incrementar una tirada de combate tantas veces como los rangos que tengas en este talento.

COSTE 25

Contrabandista: árbol de talentos del piloto

Habilidades profesionales: Actividad criminal, Alerta, Bajos fondos, Callejeo, Coordinación, Engaño, Percepción, Pilotar vehículo espacial
Habilidades profesionales adicionales del piloto: Artillería, Astronavegación, Pilotar vehículo espacial, Pilotar vehículo planetario

ACTIVO

PASIVO

ACELERACIÓN MÁXIMA
Puedes realizar una acción de Aceleración máxima haciendo una **tirada Difícil** (◆◆◆) **de Pilotar** para aumentar en 1 la Velocidad máxima de un vehículo durante tantos asaltos como tu Astucia.
COSTE 5

PILOTO CONSUMADO
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Pilotar vehículo planetario y Pilotar vehículo espacial.
COSTE 5

CARTÓGRAFO GALÁCTICO
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Astronavegación. Además, tus tiradas de Astronavegación consumen la mitad del tiempo habitual.
COSTE 5

SUBIR DE UN SALTO
Una vez por asalto, puedes emplear una actividad menor para subir o bajar de un vehículo, bestia, carlinga o puesto de artillería de un vehículo.
COSTE 5

PILOTO CONSUMADO
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Pilotar vehículo planetario y Pilotar vehículo espacial.
COSTE 10

IMPACTO DIRECTO
Gasta 1 punto de Destino para añadir tanto daño adicional como la mitad de tu Agilidad (redondeando hacia arriba) a 1 impacto de 1 ataque realizado con éxito usando armas de naves o vehículos.
COSTE 10

CARTÓGRAFO GALÁCTICO
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Astronavegación. Además, tus tiradas de Astronavegación consumen la mitad del tiempo habitual.
COSTE 10

RECUPERACIÓN RÁPIDA
Cuando recuperas Tensión después de un encuentro, cada rango de este talento te permite recuperar 1 de Tensión adicional.
COSTE 10

ACELERACIÓN MÁXIMA MEJORADA
Sufre 1 de Tensión para intentar la Aceleración máxima como maniobra y reducir su dificultad a **Media** (◆◆).
COSTE 15

IMPACTO DIRECTO MEJORADO
Gasta 1 punto de Destino para añadir tanto daño adicional como tu Agilidad a 1 impacto de 1 ataque realizado con éxito usando armas de naves o vehículos.
COSTE 15

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 15

PILOTO NATO
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Pilotar vehículo espacial o de Artillería.
COSTE 15

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 20

ACELERACIÓN MÁXIMA SUPREMA
Cuando uses la Aceleración máxima, la Velocidad máxima aumenta 2 puntos en vez de 1.
COSTE 20

ESCURRIDIZO
La Silueta del vehículo pilotado se considera 1 punto inferior cuando es atacado.
COSTE 20

CONDUCCIÓN DEFENSIVA
Cada rango de este talento aumenta en 1 la Defensa del vehículo o astronave que estés pilotando.
COSTE 20

PILOTO EXPERTO
Una vez por asalto y mientras pilotes una astronave, puedes sufrir 2 de Tensión para realizar cualquier acción como una maniobra.
COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).
COSTE 25

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.
COSTE 25

EVASIÓN IMPECABLE
Una vez por encuentro, puedes realizar una acción de Evasión impecable. Selecciona 1 oponente y supera una tirada enfrentada de Pilotar vehículo planetario o Pilotar vehículo espacial para impedir que ese oponente te ataque durante tantos asaltos como tu Agilidad.
COSTE 25

Contrabandista: árbol de talentos del granuja

Habilidades profesionales: Actividad criminal, Alerta, Bajos fondos, Callejeo, Coordinación, Engaño, Percepción, Pilotar vehículo espacial

Habilidades profesionales adicionales del granuja: Armas a distancia ligeras, Carisma, Engaño, Frialdad

ACTIVO

PASIVO

CONTACTOS EN EL MERCADO NEGRO

Cuando compres artículos ilegales, cada rango de este talento te permite reducir en 1 su rareza, pero a cambio su precio básico aumenta en un 50% por cada intervalo de rareza reducido.

COSTE 5

ACTITUD CONVINCENTE

Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Engaño y Actividad criminal.

COSTE 5

DESENFUNDADO RÁPIDO

Una vez por asalto, puedes sacar o guardar un arma u objeto accesible con una actividad menor.

COSTE 5

REACCIÓN RÁPIDA

Sufre cualquier cantidad de Tensión para añadir esa misma cantidad de ✲ a tus tiradas de iniciativa. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 5

ACTITUD CONVINCENTE

Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Engaño y Actividad criminal.

COSTE 10

CONTACTOS EN EL MERCADO NEGRO

Cuando compres artículos ilegales, cada rango de este talento te permite reducir en 1 su rareza, pero a cambio su precio básico aumenta en un 50% por cada intervalo de rareza reducido.

COSTE 10

ACTITUD CONVINCENTE

Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Engaño y Actividad criminal.

COSTE 10

ATAQUE RÁPIDO

Cada rango de este talento añade □ a todas las tiradas de combate que efectúes contra objetivos que aún no hayan actuado en este encuentro.

COSTE 10

COMPARTIMENTO OCULTO

Consigues un compartimento oculto en un vehículo o pieza de equipo en el que puedes guardar material cuyo impedimento total no exceda tu rango en este talento.

COSTE 15

ENDURECIDO

+2 al umbral de Heridas.

COSTE 15

CONTACTOS EN EL MERCADO NEGRO

Cuando compres artículos ilegales, cada rango de este talento te permite reducir en 1 su rareza, pero a cambio su precio básico aumenta en un 50% por cada intervalo de rareza reducido.

COSTE 15

FINTA

Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Finta y sufrir cualquier cantidad de Tensión para incrementar esa misma cantidad de veces la Dificultad de todos los ataques a distancia efectuados contra ti durante el próximo asalto. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 15

ENDURECIDO

+2 al umbral de Heridas.

COSTE 20

REACCIÓN RÁPIDA

Sufre cualquier cantidad de Tensión para añadir esa misma cantidad de ✲ a tus tiradas de iniciativa. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 20

COMPARTIMENTO OCULTO

Consigues un compartimento oculto en un vehículo o pieza de equipo en el que puedes guardar material cuyo impedimento total no exceda tu rango en este talento.

COSTE 20

FINTA

Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una maniobra de Finta y sufrir cualquier cantidad de Tensión para incrementar esa misma cantidad de veces la Dificultad de todos los ataques a distancia efectuados contra ti durante el próximo asalto. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 20

DEDICACIÓN

+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).

COSTE 25

EMBAUCADOR NATO

Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Carisma o Engaño.

COSTE 25

PUNTO DÉBIL

Después de efectuar un ataque con éxito, gasta 1 punto de Destino para añadir tanto daño adicional como tu Astucia a uno de los impactos.

COSTE 25

ATAQUE RÁPIDO

Cada rango de este talento añade □ a todas las tiradas de combate que efectúes contra objetivos que aún no hayan actuado en este encuentro.

COSTE 25

Contrabandista: árbol de talentos del ladrón

Habilidades profesionales: Actividad criminal, Alerta, Bajos fondos, Callejeo, Coordinación, Engaño, Percepción, Pilotar vehículo espacial

Habilidades profesionales adicionales del ladrón: Actividad criminal, Alerta, Computadoras, Sigilo

ACTIVO

PASIVO

INSTINTO CALLEJERO
Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Callejeo y Bajos fondos.

COSTE 5

CONTACTOS EN EL MERCADO NEGRO
Cuando compres artículos ilegales, cada rango de este talento te permite reducir en 1 su rareza, pero a cambio su precio básico aumenta en un 50% por cada intervalo de rareza reducido.

COSTE 5

INDISTINGUIBLE
Cada rango de este talento incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas realizadas para identificarte.

COSTE 5

ELUDIR SEGURIDAD
Cada rango de este talento elimina ■ de todas las tiradas que hagas para neutralizar un dispositivo de seguridad o abrir una puerta cerrada con llave.

COSTE 5

CONTACTOS EN EL MERCADO NEGRO
Cuando compres artículos ilegales, cada rango de este talento te permite reducir en 1 su rareza, pero a cambio su precio básico aumenta en un 50% por cada intervalo de rareza reducido.

COSTE 10

ESQUIVA
Cuando seas el objetivo de una tirada de combate, puedes realizar una actividad menor de Esquiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión e incrementando la Dificultad de la tirada ese mismo número de veces. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 10

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.

COSTE 10

COMPARTIMENTO OCULTO
Consigues un compartimento oculto en un vehículo o pieza de equipo en el que puedes guardar material cuyo impedimento total no exceda tu rango en este talento.

COSTE 10

ACECHADOR
Cada rango de este talento añade □ a todas tus tiradas de Sigilo y Coordinación.

COSTE 15

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.

COSTE 15

REACCIÓN RÁPIDA
Sufre cualquier cantidad de Tensión para añadir esa misma cantidad de ✲ a tus tiradas de iniciativa. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 15

ATAJO
Durante una persecución, cada rango de este talento añade □ a toda tirada que hagas para atrapar o eludir a un oponente.

COSTE 15

ELUDIR SEGURIDAD
Cada rango de este talento elimina ■ de todas las tiradas que hagas para neutralizar un dispositivo de seguridad o abrir una puerta cerrada con llave.

COSTE 20

DELINCUENTE NATO
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Actividad criminal o de Sigilo.

COSTE 20

INSTINTO CALLEJERO
Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Callejeo y Bajos fondos.

COSTE 20

LEVANTARSE DE UN SALTO
Una vez por asalto, puedes ponerte en pie con una actividad menor si estás sentado o tumbado.

COSTE 20

SOMBRA FURTIVA
Una vez por asalto, sufre 2 de Tensión para reducir en 1 la dificultad de tu próxima tirada de Actividad criminal o Sigilo.

COSTE 25

ESQUIVA
Cuando seas el objetivo de una tirada de combate, puedes realizar una actividad menor de Esquiva sufriendo cualquier cantidad de Tensión e incrementando la Dificultad de la tirada ese mismo número de veces. La Tensión que sufras de este modo no puede exceder tu rango en este talento.

COSTE 25

INDISTINGUIBLE
Cada rango de este talento incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas realizadas para identificarte.

COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).

COSTE 25

Técnico: árbol de talentos del mecánico

Habilidades profesionales: Astronavegación, Borde Exterior, Computadoras, Coordinación, Disciplina, Mecánica, Percepción, Pilotar vehículo planetario

Habilidades profesionales adicionales del mecánico: Actividad criminal, Mecánica, Pelea, Pilotar vehículo espacial

ACTIVO

PASIVO

MAÑOSO
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Mecánica. El coste en créditos para añadir modificaciones a tus accesorios se reduce a la mitad.

COSTE 5

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.

COSTE 5

PUESTA A PUNTO
Cuando reduzcas la cantidad de Tensión de sistemas sufrida por una astronave o vehículo, cada rango de este talento te permite reducir 1 de Tensión adicional.

COSTE 5

REPARACIÓN EFICAZ
Cada rango de este talento te permite reparar 1 punto adicional de Daños en el casco siempre que repares una astronave o vehículo.

COSTE 5

SISTEMAS REDUNDANTES
Una vez por partida, puedes realizar una acción de Sistemas redundantes haciendo una **tirada Fácil (◆) de Mecánica** para extraer piezas de un aparato que esté operativo y usarlas para reparar otro aparato averiado sin que el primero deje de funcionar.

COSTE 10

REPARACIÓN EFICAZ
Cada rango de este talento te permite reparar 1 punto adicional de Daños en el casco siempre que repares una astronave o vehículo.

COSTE 10

MAÑOSO
Cada rango de este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Mecánica. El coste en créditos para añadir modificaciones a tus accesorios se reduce a la mitad.

COSTE 10

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.

COSTE 10

REPARACIÓN EFICAZ
Cada rango de este talento te permite reparar 1 punto adicional de Daños en el casco siempre que repares una astronave o vehículo.

COSTE 15

RESISTENTE
+1 a la Protección.

COSTE 15

PIEZA DEFECTUOSA
Una vez por partida, puedes realizar una acción de Pieza defectuosa haciendo una **tirada Difícil (◆◆◆) de Mecánica** para que un dispositivo objetivo falle súbitamente.

COSTE 15

ENDURECIDO
+2 al umbral de Heridas.

COSTE 15

ARTILUGIO
Una vez por partida, puedes realizar una acción de Artilugio haciendo una **tirada Difícil (◆◆◆) de Mecánica** para fabricar un artilugio que solucione un problema actual empleando únicamente las piezas y herramientas de las que dispongas.

COSTE 20

REPARACIÓN EFICAZ
Cada rango de este talento te permite reparar 1 punto adicional de Daños en el casco siempre que repares una astronave o vehículo.

COSTE 20

PUESTA A PUNTO
Cuando reduzcas la cantidad de Tensión de sistemas sufrida por una astronave o vehículo, cada rango de este talento te permite reducir 1 de Tensión adicional.

COSTE 20

TENACIDAD
Cuando estés conmocionado o desorientado, realiza una acción de Tenacidad haciendo una **tirada Desalentadora (◆◆◆◆) de Disciplina** para recuperarte. Cada rango de este talento reduce esta dificultad.

COSTE 20

CHAPUCERO NATO
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Mecánica.

COSTE 25

DE UNA PIEZA
Gasta 1 punto de Destino para llevar a cabo una actividad menor de De una pieza inmediatamente después de que tu vehículo o astronave sufra daños para convertir ese daño en Tensión de sistemas.

COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).

COSTE 25

TENACIDAD MEJORADA
Cuando la Tensión acumulada sobrepase tu umbral de Tensión y te deje incapacitado, puedes realizar una acción más difícil de Tenacidad para reducir tu Tensión a 1 punto por debajo de su umbral.

COSTE 25

Técnico: árbol de talentos del técnico clandestino

Habilidades profesionales: Astronavegación, Borde Exterior, Computadoras, Coordinación, Disciplina, Mecánica, Percepción, Pilotar vehículo planetario

Habilidades profesionales adicionales del técnico clandestino: Bajos fondos, Callejeo, Educación, Mecánica



Técnico: árbol de talentos del pirata informático

Habilidades profesionales: Astronavegación, Borde Exterior, Computadoras, Coordinación, Disciplina, Mecánica, Percepción, Pilotar vehículo planetario
Habilidades profesionales adicionales del pirata informático: Bajos fondos, Computadoras, Educación, Sigilo

ACTIVO
PASIVO

DESCIFRADOR
Cada rango de este talento elimina ■ de las tiradas que hagas para descifrar códigos o comunicaciones. Además, la dificultad de estas tiradas se reduce en 1.
COSTE 5

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 5

APTITUD TECNOLÓGICA
Cada rango de este talento reduce en un 25% el tiempo necesario para completar tareas relacionadas con computadoras.
COSTE 5

ELUDIR SEGURIDAD
Cada rango de este talento elimina ■ de todas las tiradas que hagas para neutralizar un dispositivo de seguridad o abrir una puerta cerrada con llave.
COSTE 5

PROGRAMACIÓN DEFENSIVA
Cada rango de este talento añade ■ a las tiradas de tus oponentes cuando estés defendiendo un sistema computerizado.
COSTE 10

APTITUD TECNOLÓGICA
Cada rango de este talento reduce en un 25% el tiempo necesario para completar tareas relacionadas con computadoras.
COSTE 10

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 10

ELUDIR SEGURIDAD
Cada rango de este talento elimina ■ de todas las tiradas que hagas para neutralizar un dispositivo de seguridad o abrir una puerta cerrada con llave.
COSTE 10

PROGRAMADOR NATO
Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Computadoras o de Astronavegación.
COSTE 15

ELUDIR SEGURIDAD
Cada rango de este talento elimina ■ de todas las tiradas que hagas para neutralizar un dispositivo de seguridad o abrir una puerta cerrada con llave.
COSTE 15

PROGRAMACIÓN DEFENSIVA
Cada rango de este talento añade ■ a las tiradas de tus oponentes cuando estés defendiendo un sistema computerizado.
COSTE 15

APLOMO
+1 al umbral de Tensión.
COSTE 15

PROGRAMACIÓN DEFENSIVA
Cada rango de este talento añade ■ a las tiradas de tus oponentes cuando estés defendiendo un sistema computerizado.
COSTE 20

PROGRAMACIÓN DEFENSIVA MEJORADA
Ahora tu Programación defensiva incrementa la Dificultad de las tiradas de tus oponentes tantas veces como tu rango en dicho talento (esto reemplaza los beneficios habituales).
COSTE 20

DESCIFRADOR
Cada rango de este talento elimina ■ de las tiradas que hagas para descifrar códigos o comunicaciones. Además, la dificultad de estas tiradas se reduce en 1.
COSTE 20

ENTEREZA
Cuando sufres Tensión de manera involuntaria, sufres 1 menos de Tensión por cada rango de este talento (hasta un mínimo de 1).
COSTE 20

PIRATA INFORMÁTICO CONSUMADO
Cuando hagas una tirada de Computadoras, puedes gastar ⊛ para realizar como maniobras las próximas tiradas que hagas usando la misma computadora.
COSTE 25

PIRATA INFORMÁTICO EXPERTO
Una vez por asalto, puedes llevar a cabo una actividad menor para sufrir 2 de Tensión y reducir en 1 la dificultad de tus tiradas de Computadoras o cualquier otra que debas hacer para piratear una computadora. La dificultad no puede caer por debajo de **Fácil** (◆) de este modo.
COSTE 25

FORTALEZA MENTAL
Gasta 1 punto de Destino para ignorar los efectos de heridas críticas en tus tiradas de Intelecto y Astucia hasta el final del encuentro.
COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).
COSTE 25

Universal: árbol de talentos del exiliado sensible a la Fuerza

Gana Dominio de la Fuerza 1

ACTIVO

PASIVO

SÓLO SENSIBLES A LA FUERZA

SENTIDOS PRODIGIOSOS
Cada rango en este talento añade □ a todas tus tiradas de Percepción.

COSTE 5

INTUICIÓN
La Percepción y la Disciplina se convierten en habilidades profesionales.

COSTE 5

ACLIMATACIÓN
Elimina hasta ■ ■ de las tiradas de habilidad que realices para buscar comida, agua o refugio. Las tiradas de Supervivencia necesarias para efectuar esta búsqueda consumen la mitad del tiempo habitual.

COSTE 5

REACCIONES PRODIGIOSAS
Cada rango que tengas en este talento añade □ a todas tus tiradas de Alerta.

COSTE 5

ACTITUD CONVINCENTE
Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Engaño y Actividad criminal.

COSTE 10

ABRUMAR EMOCIONES
Puedes añadir tantos ⬡ como tu Dominio de la Fuerza a tus tiradas de Carisma, Coacción y Engaño. ○ y ● añaden ✲ a algunas tiradas y ▼ a otras.

COSTE 10

CONCENTRACIÓN INTENSA
Realiza una maniobra de Concentración intensa y sufre 1 de Tensión para incrementar 1 vez la Capacidad de tu próxima tirada de habilidad.

COSTE 10

DESENFUNDADO RÁPIDO
Una vez por asalto, puedes sacar o guardar un arma u objeto accesible con 1 actividad menor.

COSTE 10

PERCIBIR EL PELIGRO
Una vez por partida, elimina ■■ de 1 tirada cualquiera.

COSTE 15

PERCIBIR EMOCIONES
Añade □ a todas tus tiradas de Carisma, Coacción y Engaño a menos que el objetivo sea inmune a los poderes de la Fuerza.

COSTE 15

EQUILIBRIO
Cuando recuperes Tensión al final de un encuentro, puedes añadir tantos ⬡ como tu Dominio de la Fuerza. Recuperas tanta Tensión adicional como la cantidad de ○ obtenidos.

COSTE 15

TOCADO POR EL DESTINO
Una vez por partida, añade □□ a 1 tirada cualquiera.

COSTE 15

INSTINTO CALLEJERO
Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Callejeo y Bajos fondos.

COSTE 20

SENTIDOS PRODIGIOSOS
Cada rango en este talento añade □ a todas tus tiradas de Percepción.

COSTE 20

REACCIONES PRODIGIOSAS
Cada rango que tengas en este talento añade □ a todas tus tiradas de Alerta.

COSTE 20

INSTINTO CALLEJERO
Cada rango que tengas en este talento elimina ■ de todas tus tiradas de Callejeo y Bajos fondos.

COSTE 20

SEXTO SENTIDO
+1 a la Defensa contra ataques a distancia.

COSTE 25

DOMINIO DE LA FUERZA
+1 al Dominio de la Fuerza.

COSTE 25

DEDICACIÓN
+1 a una característica (esto no puede aumentar su puntuación por encima de 6).

COSTE 25

REFLEJOS SUPERIORES
+1 a la Defensa contra ataques cuerpo a cuerpo.

COSTE 25